LOS ESCENARIOS LUDICOS:
OTRO MODO DE ACERCAR OPORTUNIDADES DE JUEGO

Prof. Mónica Batalla

ESCENARIOS LÚDICOS. –

"El niño ensaya en los escenarios lúdicos,
comportamientos y situaciones
para los que no está preparado en la vida real,
pero que poseen cierto carácter anticipatorio o preparatorio
seguramente a la par que elaborativo"
Vigostky

Los escenarios lúdicos son un importante espacio de socialización para los/as niños/as de todas las edades. Cuando el/la docente crea estos espacios, ayuda al niño/a a desplegar su imaginación, adentrarse en el juego, explorar e indagar el mundo. Sin embargo, tenemos que destacar que cada niño/a lo realizará a su propio ritmo. Estos escenarios permiten el uso y dominio del cuerpo en relación con un espacio especial, un tiempo y objetos determinados. Además permiten al docente realizar un diagnóstico, evaluar, reconocer fortalezas y debilidades de cada niño/a en diferentes áreas del conocimiento.

Citando a Sarlé (2006) ***"Es tarea del docente ofrecer propuestas variadas, crear escenarios y espacios lúdicos, cotidianos y fantásticos, variar los materiales disponibles y generar un buen clima de juego pero a la vez, mantener ciertas regularidades que permitan el enriquecimiento... del mismo".***

Esta propuesta supera los consabidos y estáticos **rincones** para poner la acción en un planteamiento que va variando, se va retroalimentando y que, fundamentalmente, no es permanente en el espacio sala. Además se diferencian de los **talleres** ya que no se realizan en búsqueda de un producto final ya sea individual o grupal, el aprendizaje en sí mismo es el fin para el uso del espacio lúdico.-

El primer beneficio que tiene el escenario lúdico es ***su versatilidad y su escasa permanencia en el tiempo***. Lo que nos garantiza un recorrido continuo de nuevas acciones en los espacios cotidianos.-

Nos basamos en espacios cotidianos, frecuentes y seguros para el niño/a pero diseñados con objetos sencillos aunque atractivos, y que en su mayoría se trata de elementos comunes a la vida del niño pero dispuestos de una manera diferente que le permitirá un nuevo recorrido del lugar y un nuevo uso del recurso basándonos en la "acción-transformación" por parte del niño y permitiéndole "habitar" el lugar de una manera significativa.

Sin embargo, cabe destacar que si bien son ámbitos mediadores del juego exploratorio y significativo, en ellos no solo juegan, sino también se plasman contenidos, se fortalecen aprendizajes previos y se desarrolla de manera significativa la creatividad e imaginación.

Son propicios para lograr promover acciones de: imitación, transformación simbólica, exploración y apropiación de los espacios; desplazamientos y recorridos; estimulación sensorial, aparición o desaparición; llenar y vaciar; agrupar y dispersar, permanencia o cambio; individuales, en parejas, tríos, grupales; observación o participación según el interés del momento, entre otras.

Un espacio lúdico bien organizado permitirá nuevos canales de comunicación y de expresión, entre el grupo de pares y con los adultos intervinientes, podremos desarrollar aspectos del lenguaje verbal y no verbal que en muchas ocasiones quedan fuera del recorrido escolar cotidiano.

En la organización de estos espacios se consideran cuatro variables**: la dimensión, la disposición, la funcionalidad y el recurso.-**

El uso de la sala como espacio lúdico en una primer instancia es fundamental, pues brinda al niño/a la seguridad del ámbito conocido y contenedor.- Son un recurso muy interesante para la primer etapa del año, en el período de inicio, ya que permitirá el conocimiento del ámbito y de los otros. Sin dudas el disponer de la sala como espacio lúdico nos impone el revisar estructuras estáticas del docente, la sala deberá estar despojada de todo mobiliario y solo contendrá el recurso a utilizar en el armado del escenario… esto nos posibilitara con el tiempo, en el recorrido, poder definir este espacio, su estructura y diseño con los mismos niños, ya que el mobiliario aparece con el tiempo, y con otros usos. Esto le permite al grupo apropiarse de su sala de una manera diferente.-

La diversidad de los mismos es lo que garantiza la permanencia del interés del grupo de niños, por eso es tan necesario que el escenario se modifique cada 2 o 3 días (máximo) ya sea cambiando completamente o incorporándosele nuevos elementos.-

Y una vez superado ese inicio en el contexto áulico, como docentes debemos ampliar la mirada del espacio, darnos cuenta que el escenario educativo va mas allá de la sala, y que se pueden organizar diferentes propuestas en diferentes espacios, por ejemplo:

- Al aire libre: en espacios cercanos o no a la sala.-
- En salones de otros grupos.
- En la sala de música.
- En la secretaria o la dirección.-
- En el comedor escolar.-
- En la vereda institucional (teniendo los recaudos del caso, cortando la calle y contando con seguridad externa).-
- En el parque/plaza cercano. O en cualquier espacio público que nos permita intervenirlo con seguridad y calidad.-

Pero como armamos un escenario?

Su construcción solo encontrará límites en la creatividad e iniciativa del docente, algunas ideas que podemos compartir son:

- Escenarios con desniveles propios o construidos con tarimas (palet), escalinatas o planos inclinados.
- Escenarios con colgantes que atraviesan el espacio a diferentes alturas: cortinas en el medio de la sala, tiras de papeles de diarios, cintas, globos.- El disponer del espacio aéreo de la sala nos permite crear otros escenarios: colocar tanzas o hilos a diferentes alturas que nos den la posibilidad de colgar de ellos cortinas, telas, globos, papeles o formando redes similares a telas de arañas que impidan/permitan atravesarlas con diferentes grados de dificultades para lograr llegar a un punto/elemento a crear o que simplemente los usemos como divisorios del espacio dentro de la misma sala, logrando "varios lugares en un mismo lugar"-
- Escenarios con cosas que se balancean.-
- Escenarios de estimulación sensorial.-
- Espacios con zonas de alfombras y almohadones.-
- Espacios de recursos efímeros que con su uso puedan desparecer: Globos, agua.-

- Escenarios para la lectura en el que disponemos no solo de textos sino de P.U.P[1].
- Escenarios sonoros que superan la idea de un muro sonoro, sino que conlleva los recursos que nos permitan acercarnos a la sonoridad desde elementos o instrumentos clásicos como desde los no convencionales.

En este momento nos damos cuenta que estamos planteando un "**JUGAR SIN JUGUETES"**

"Que el niño decida a que quiere jugar,
no que el juguete le diga cómo tiene que jugar" *Pablo Ruiz Boj*

El desafío se torna muy grande si pretendemos llevar esta propuesta a la sala de Educación Inicial. Nuestros espacios se nutren de los juguetes como una forma de estímulo muy arraigada. Ponernos a elaborar espacios donde el juego se nutra del contexto nos propone revisar las estrategias educativas en la que nos centramos.-

El mundo (social, natural, histórico) está lleno de recursos, instrumentos que nos sirven para experimentar, para conocer y que desafían nuestra propia creatividad, tanto de adulto en generar las propuestas, como de niños/as en hacer uso de los mismos desde una mirada diferente. Los niños/as son curiosos por naturaleza, tienen un alto umbral de capacidad de asombro e imaginación, lo que les permitirá conformar un juego propio con reglas propias, a partir del microcosmo propuesto.-

Como adultos debemos abrir la ventana a la curiosidad, permitiendo ingresar el contexto social y natural al aula y a la inversa que la sala pueda incluirse en el contexto. Los aprendizajes que se producen son altamente significativos, en estos escenarios lúdicos se permite al niño descartar una idea para elegir otra, reescribirla y readaptarla tantas veces como sea necesario en el proceso del juego mismo. Fomentan el desarrollo de habilidades esenciales para poder llevarlos a cabo, como la psicomotricidad, el lenguaje, la creatividad, la coordinación, la espera, pero en este proceso de aprendizaje se requiere de un "**otro**", de la compañía para poder avanzar en acciones, para interactuar y descubrirse con otros y en algunas ocasiones ser "el otro".-

Es importante conformar estos espacios con materiales que se transformen en "juguetes" no estructurados. Es decir, materiales que no tengan ningún fin concreto. Con ello nos referimos a elementos que no tienen ni porqué ser juguetes por ejemplo: bloques de madera, telas, palos, cajas de cartón, etc. Esto nos permiten realizar recorridos donde el protagonista sea el niño/a, nos desafía a no tener un final previsto y cerrado en la propuesta y al poder rehacerla tantas veces como el interés se mantenga.-

Sin dudas este tipo de propuestas tienen ciertos beneficios:
a.- **Estimulan el pensamiento creativo**: al no tener una función clara o predeterminada, es el niño quien debe darles una finalidad y crear las historias y recorridos que quiera.-
b.- **Se adaptan a la propuesta del niño**: como este tipo de materiales no tienen una finalidad concreta podrán ser funcionales a diferentes ideas.-
c.- **El interés es propio**: no hay estímulos externos solo el que es propio del niño.-

Por otra parte, entendemos que los escenarios lúdicos son tendencias pedagógicas actuales que tienen una confluencia con las tendencias del arte contemporáneo. Abad (2011) propone la creación

---

[1] **Pequeños Universos Poéticos – término de la Prof. Patricia Torres que define espacios armados para momentos de poesía, los mismos pueden ser paraguas, carpas, etc, lugares delimitados para la ocasión y que surge del término PEQUEÑOS UNIVERSOS PORTÁTILES que junto a los Susurradores son acciones que realizan artistas franceses conocidos como Les Souffleurs.-**

de escenografías de juego a la manera de instalaciones con carácter interactivo y transformador, en las que las niñas y los niños se sumerjan y desarrollen toda una narrativa lúdica a partir de diferentes configuraciones, dispuestas con materiales no estructurados (como cajas, telas, envases, pliegos de papel, caracoles, etc). Estas configuraciones pueden representar espacios simbólicos como el nido, la casa, el monte, el mar o la selva o no; en palabras de Abad (2008): La configuración de contextos de "belleza y relación", para favorecer el juego libre y espontáneo, ya que es en este tipo de situación donde se pueden expresar y favorecer las propias ideas, los proyectos, y las emociones.

No nos olvidemos que los niños deberían interpelar las instalaciones que los adultos les proponen, así se pretende que sean ellos los que, mediante la gestión autónoma del espacio, el tiempo, los objetos y las relaciones, experimenten la vivencia de transformar libremente el contexto de juego ofrecido, y ponerse en situación pudiendo recrear a partir de sus acciones.-

Sabemos que el juego tiene una intencionalidad que busca encauzar las propuestas de las niñas y los niños. Dicha intencionalidad tiene que ver con la observación, la exploración, la construcción de estrategias y la transformación de objetos y espacios. El juego se debe pensar desde sus propias características para respetar su carácter autotélico, es decir, que la finalidad está en el proceso mismo. Dicho de otro modo, ***la finalidad del juego es jugar***, sin caer en objetivos que conlleven a la instrumentalización del mismo como, por ejemplo, el juego para hacer clasificaciones o para alcanzar habilidades y destrezas motrices. Si bien es cierto que no se puede negar que dentro de él se consolidan estos aprendizajes, no son su finalidad: más bien deben contribuir a enfrentar el reto mismo del juego. La planeación de las experiencias y momentos para promover el juego deben ser flexible y acordes con las necesidades e intereses de las niñas y los niños.- Es el docente quien deberá transformar el aprendizaje en el desafio a enfrentar.-

Entonces llegamos al punto, nuevamente, donde se nos hace imprescindible repensar la potencialidad lúdica del **ambiente**, tanto del entorno educativo como de otros entornos en los que se desenvuelven las niñas y los niños pero que forman parte del contexto real educativo o pedagógico. Un lugar que no tenga una estructura rígida, que permita la transformación del mobiliario para convertirse en diferentes escenarios.

Características que debemos considerar relevantes:

- El espacio para que un escenario lúdico se instale debe ser ante todo flexible que solo se logra abandonando estereotipos.
- Los materiales desestructurados (los que generalmente conocemos como de desecho o descartables).
- La distribución de estos materiales no mantienen un orden y clasificación única ni delimitan una forma de juego previa, establecida muchas veces por el adulto.- Sino que serán los facilitadores para que los niños y niñas descubran nuevos juegos.
- Se trabaja con la independencia de los/as alumnos lo que lleva a abandonar el poder omnipotente del docente.
- Es una propuesta que debe permitir a los niños/as habitar el espacio de una manera diferente, sin estereotipos, donde en el mundo escolar "otros mundos pueden ser posibles".
- Las intervenciones de las/os docentes, deberán habilitar esos "escenarios de lo posible".

REPENSAR LA INTERVENCIÓN DOCENTE.-

"*lo que enriquece tanto al adulto como al niño es ser inquieto, no demasiado seguro de si mismo, no tener dogmas absolutos"*[2].

[2] Mozere y Aubert. Del articulo "Nos animamos con el taller?" Batalla Monica.-Ediciones Novedades Educativas. Buenos Aires.

Un tema fundamental es el papel que tiene la maestra, el maestro y el agente educativo en el juego, en la educación inicial. Tal vez sería pertinente preguntarse, antes que nada, si el adulto juega y en qué medida tiene ese espíritu lúdico que le permite conectarse con las niñas y los niños, comprender su juego sin interrumpirlo y sin ser indiferente a él; es decir, cómo puede ser una compañera o compañero de juego. Debemos preguntarnos por el lugar que el adulto puede ocupar en el juego infantil: ya no podemos hablar sencillamente que el docente "juega" con sus alumnos simplemente porque participa de la situación; en este caso por ejemplo, si aceptamos que un niño/a nos convide al té armado con materiales no convencionales estamos aceptando **actuar como soporte de su juego**: somos, a fin de cuentas, un recurso u objeto más que el niño/a necesita para… y que está resignificando, simbolizando en el juego que él está jugando: no juega con el maestro como miembro de ese escenario lúdico, sino que lo utiliza para su escenario lúdico[3].

Las interacciones en el juego se relacionan con el placer que produce estar con otros, comunicarse con ellos, interpretar sus gustos, intereses, necesidades y expectativas; no obstante, para que esa comunicación realmente sea efectiva, oportuna y pertinente, es importante la empatía, el conocimiento y el lazo afectivo que se haya construido entre las personas que interactúan. El acompañamiento del adulto desde su ser corporal y educativo, es fundamental para potenciar y enriquecer los momentos de juego de las niñas y los niños; se necesita de otro que propone, que espera su turno, que desea que el otro continúe las acciones, que encuentra en el cuerpo del otro un potencial afectivo que da rienda suelta a la generación de vínculos, de risas y de complicidad en la propuesta lúdica.

Cuando se habla del acompañamiento del adulto dentro del juego se reconoce que hay varias maneras de hacerlo. El acompañamiento desde la observación participante es una de las maneras ideales de acercarse a la complejidad del mundo infantil, a su contexto sociocultural, sus intereses y sus expectativas. Generalmente se tiene la creencia de que si no se interactúa en el juego, desde una concepción del "hacer" con la niña o el niño, no se puede desarrollar otro acompañamiento, y resulta que sí: ***la observación***, con cierta rigurosidad, permite al adulto, reconocer el momento preciso para interactuar, para proponer o para mantenerse a distancia. La observación es la condición de posibilidad que se tiene para diseñar experiencias y ambientes que provoquen al juego en donde la niña y el niño encuentren su lugar, de manera que también puedan ser protagonistas y dejar su huella en el ambiente que ha sido diseñado por el adulto.

Es importante destacar que la presencia del adulto es fundamental para el juego, en tanto da la seguridad que la niña y el niño necesitan para entrar en ese mundo imprevisto y lleno de desafíos que lo constituyen. Pensar que el niño/a para jugar no necesita de un adulto cerca es correrse del ámbito educativo y posicionarse en un espacio/tiempo no adecuados.

Ahora bien, el acompañamiento del juego desde la interacción es, según Martha Glanzer (2000), disponernos a respetar sus iniciativas y manifestaciones; ponderar y respetar los límites de sus posibilidades físicas e intelectuales, alentar sus propios logros y aceptar sus esfuerzos, aunque aún no alcancen los resultados esperados. El respeto hacia cada niña y cada niño, y sus juegos es una de las bases para comprender los esfuerzos que realiza para entender el mundo en el que está inmerso.-[4]

[3] Harf, R. (2008). El juego en la educación infantil. Crecer jugando y aprendiendo. 0 a 5. Colección La Educación en los Primeros Años. Buenos Aires: Novedades Educativas

[4] Glanzer, M. (2000). El juego en la niñez. Buenos Aires: Aique

Mas allá de la observación el asumir un rol dentro del juego implica compromisos que para las niñas y los niños son fundamentales, pues el hecho de que el adulto se asuma como par en estos espacios contribuye a hacerse eco en los juegos propuestos por ellos y ellas y a potenciarlos con nuevas ideas que contribuyen a construir el universo lúdico.

Es importante reconocer que todos juegan diferente, no porque tengan condiciones particulares, sino porque todos tienen historias diferentes y vienen de distintos contextos, y esto será lo que modificará el resultado de cada experiencia planteada y debe el adulto, aceptar que la conclusión a la que se arriba puede ser variable y estar impactada por todos las improntas que la atraviesan. En ese sentido, es necesario reconocer que en las situaciones educativas que se dan en el nivel inicial ocurren encuentros y desencuentros, que allí convergen personas con culturas e identidades propias, en permanente construcción. Por ello pretender homogeneizar por medio de las propuestas, sin tener en cuenta a cada niña o cada niño y sus particularidades, es no reconocer que la diferencia es lo que construye y, a su vez, permite que los contextos y las historias de vida de cada uno se encuentren y dejen huella en los ambientes, los objetos y los juegos que cada quien espontáneamente desarrolla desde esos referentes culturales, políticos, sociales y económicos.[5]

Un factor que se relaciona directamente con el rol del adulto es el del tiempo y los momentos para jugar. En la perspectiva que se está desarrollando, el juego no puede estar limitado a un momento específico dentro de la rutina diaria, sino que se hace parte integral de la vivencia de la niña y del niño. Por lo tanto, hay que darle tiempo y a la vez significado. A veces los adultos, al no estar realmente atentos al juego, lo interrumpen o no dejan que dure lo suficiente para que lo practiquen hasta volverse expertos o encontrar variaciones. También se deben respetar las particularidades de cada niña y niño, ya que todos tienen diferentes ritmos para entrar en la propuesta lúdica y para desarrollarla.

Un aspecto fundamental en la participación del adulto en los escenarios lúdicos es la **pregunta y repregunta** sobre las acciones que van desarrollando los niños en cada una de las propuestas. Como docentes solemos manejar la pregunta como disparador de situaciones pero aun hoy nos cuesta trabajar la repregunta desde una mirada científica o con un fundamento filosófico que nos permita ubicar al niño en un contexto de pensamiento diferente, abstraerlo de una situación o posibilitarle un espacio de escucha atenta habilitándole la palabra.-

Algunas consideraciones:

El adulto (docente) deberá:
-Reflexionar sobre sus intervenciones.-
-Identificar su papel como educador, revisando su posicionamiento ante comportamientos estereotipados.-
-Desarrollar su empatía, poniéndose en el lugar del otro.-

A MODO DE CIERRE

Seamos autocríticos con la monotonía y las rutinas, perdamos el miedo a lo innovador y nuevo, aceptemos nuevos conocimientos que nos provoquen el desequilibrio, la búsqueda constante, nuevas informaciones y pensamientos divergentes.-
Nuestro propósito debería ser lograr el cambio en la propuesta que se genera diariamente en las aulas de Educación Inicial. El niño merece el mejor docente que podamos llevar dentro.-

No asumo como fácil el deconstruir conocimientos instalados, al contrario lo planteo como un desafío nuevo y constante.-

---

[5] Duran, S. (2012). Los rostros y las huellas del juego. Tesis doctoral. Granada, España, Universidad de Granada, Facultad de Ciencias de la Educación.

Leer, releer, observar, ejercitar la escucha atenta permitirá elaborar un diagnostico que nos lleve a nuevos itinerarios.- Sin dudas que una nueva mirada lúdica del espacio áulico conlleva una propuesta diferente e innovadora, que genere un desafío cotidiano y donde nos permitamos acercarnos a lo diferente y nos demos la posibilidad de crear nuevos paradigmas y porque no, establecer nuevos dogmas.